
¡TRUCOS P HA ERÍAS EN DK64!
DONKEY KONG® 64
consigue las
200
BANANAS
Descubre cómo conseguir las frutas doradas de cada Kong, cómo vencer a los jefes, cómo encontrar todos los secretos... ¡y mucho más!
games WORLD
ÁCIL DE USAR RECORRE PASO A PASO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA



GUÍA TOTAL

DONKEY KONG 64

PASO A PASO



CREDITOS



GUÍA TOTAL DONKEY KONG 64 PASO A PASO

Gratis con el número 4 de Games World

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 – Barcelona
Tel: 93 324 90 56

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Miquel López
Maquetación electrónica: Esther Artero

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99

Impreso en España – Printed in Spain

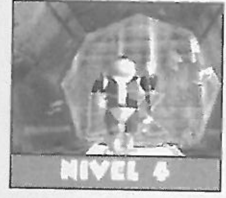


CONTENIDO


NIVEL UNO


NIVEL 2


NIVEL 3


NIVEL 4


NIVEL 5


NIVEL 6


NIVEL 7


NIVEL 8


NIVEL 9

MISIVA DE CRANKY

Te has metido en un berenjenal, ¿verdad? Me lo temía. Puede que *Donkey Kong 64* forme parte de esa nueva y patética generación de juegos "poligonales" (seguro que esa tontería de los 3-D será una moda pasajera), pero para los jugadores ñoños y remilgados de los 90 como vosotros, ofrece un desafío que no está nada mal.

Por esta razón, y con la colaboración de un jovenzuelo salido de *Games World* (aunque, creedme, yo no le pedí ayuda), he elaborado esta guía para que podáis llegar hasta el final de la última aventura de mi retoño. En mis tiempos, cada uno tenía que buscarse la vida por su cuenta, claro está, pero eso era debido a que en aquél entonces los juegos contaban con una cosa que se llamaba "jugabilidad".

Cambiando de tema, ¿qué se ha hecho de aquel fontanero bigotudo? ¿Que protagoniza una serie nueva de juegos? Ya decía yo que ese tipo llegaría lejos. Me encantaría volver a birlarle a la novia algún día. Si fuera capaz de levantarme de esta maldita silla sin ayuda de nadie...

Cranky Kong, Islas DK



ISLAS DK

Las hemos puesto al principio de la guía, pero no podrás poner tus zarpas encima de la mayor parte de estas bananas hasta que hayas visitado la tienda de Cranky en niveles que vienen mucho después. ¡Que lo sepas!

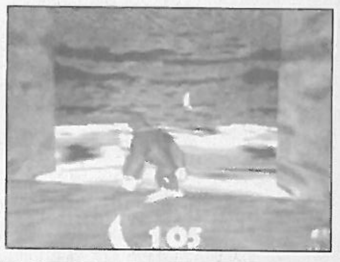
Bananas de Donkey

• Ya te la conoces. La primera **banana** está en la entrada de Jungla Jocosa.

• Haz que Chunky aparte la roca gigante que hay en la puerta de la Fábrica y, a continuación, que DK accione la palanca. Salta a la plataforma musical, toca los bongos y la **banana** es tuya.

• En la entrada a las Cavernas, que Chunky rompa el hielo de la izquierda. Dentro, el Barril Donkey permite a DK andar sobre el lago de lava hasta llegar a la **banana** que hay al otro lado.

• Cuando llegues a la liana que hay a mitad de camino de Isla K. Rool, tírate a la plataforma que tienes debajo; hay un interruptor secreto que te conducirá a otra **banana**.







Bananas de Diddy

• Utiliza el barril que hay al lado de la entrada del Bosque para propulsarte hasta lo alto de la cascada. Acciona el interruptor cacahuete para liberar a la **banana** encerrada.

• De camino a Isla K. Rool hay unas lianas por las que Diddy puede balancearse sin esfuerzo. Dentro de la sala que hay al otro lado, utiliza la plataforma para saltar hasta el subjuego Barril Bandido, y gánate una **banana**.

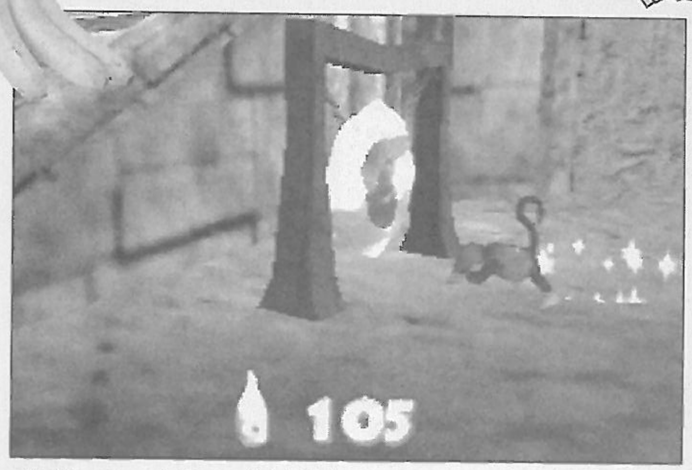
• Escondido en la entrada a las cavernas hay un Barril Diddy. Con su ayuda, Diddy puede propulsarse hasta una plataforma musical que le proporcionará una **banana** extra.

• Utiliza el Barril volador que hay cerca de la entrada al Bosque para propulsarte a un minijuego en las alturas de Isla DK. Si ganas, conseguirás una **banana**.

Bananas de Tiny

• Cuando Diddy haya Chimpy Cargado los gongs de la entrada a Azteca, Tiny puede trepar y batir sus coletas para volar hacia el minijuego Bichazo Batacazo. Como premio recibirás una **banana**.

• Justo tras el segundo portal banana de Tiny, hay una plataforma musical: si tocas el saxo mientras te colocas encima, aparecerá una **banana**. Esta plataforma también esconde un Barril Chunky.



• Cuélate en la parte trasera de Isla Hada y busca la **banana** de la prisión. Si esperas un poco, la verás libre.

• Vuelves a necesitar a Chunky. Haz que accione el interruptor que hay en la entrada al Galeón y, a continuación, utiliza el barril que hay al lado para que Tiny se vuelva lo suficientemente pequeño como para cruzar a nado el túnel y conseguir la **banana**.

• ¿Es que aquí hay seis bananas? Pues sí. De hecho se trata de una **banana** rara especial, y puedes recogerla cuando hayas atizado a las 20 hadas banana. ¡Qué locura!

Bananas de Lanky

• En el camino que hay fuera de la entrada a Azteca, busca dos rocas gigantes. Chunky puede apartar la primera, y aparecerá una plataforma musical para Lanky. Toca el trombón y descubrirás una **banana**.

Bananas de Chunky

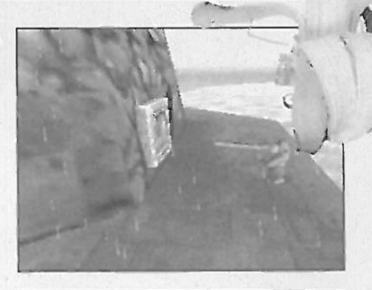


• Cuando Tiny haya transportado el barril de Chunky hasta el terreno que hay al lado de Isla Hada, salta dentro y corre hacia la isla de la "X" gigante. Ejecuta una Sacudida Simia para ganar una **banana**.

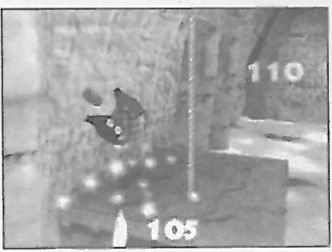
• Dentro de la entrada al Escondite, tienes el minijuego Koskorrón Kremling; deberás activar la Plataforma Chunky y servirte de las lianas para llegar hasta ella, y conseguir la **banana**.

• ¿Te acuerdas de las dos rocas que había justo en la entrada de Azteca? Pues

mueve la segunda y toca tu triángulo en la plataforma musical que hay debajo. Conseguirás una **banana** y un Barril Diddy muy importante.



- Al doblar la esquina desde la cascada tienes un interruptor piña, y lo único que debes hacer es dispararle para descubrir una estupenda **banana**.
- El interruptor secreto que hay detrás de la guarida de K. Lumsy levanta las barreras de la pequeña prisión en la que se encuentra la **banana**.



- ¿Se cansará algún día Chunky de levantar piedrotas? Hay otra en la entrada del Castillo, y justo debajo una plataforma Lanky. Sube flotando hasta el minijuego Proyector Perdido y gana una **banana**.
- En la guarida de K. Lumsy, salta dentro del barril y activa el interruptor que hay al otro lado de la estancia. Después, vuelve a por la **banana** enjaulada.

LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide	
Donkey: Entrada a Escondite - dispara contra el interruptor coco que hay en el muro del extremo.	❑
Diddy: Dentro de la entrada del Castillo.	❑
Lanky: En la entrada a las Cavernas, utiliza a Chunky para picar el hielo.	❑
Tiny: En la entrada a la Fábrica: utiliza a Chunky para machacar la caja.	❑
Chunky: Entrada al Galeón.	❑
Hadas Banana	
Dentro de la caja en la entrada de la Fábrica: utiliza a Chunky para machacarla.	❑
Acciona el interruptor pluma que hay cerca del techo en la entrada del Bosque.	❑
Sobre Tiny, cuando se haya transportado al Escondite.	❑
En la isla que hay al lado de Isla Encantada.	❑
Arenas Kong	
En la sala de Snide, a medio camino de Isla K Rool, y tras cruzar la lianas.	❑
En la entrada del Bosque, descubre la Plataforma de Chunky disparando al champiñón del techo con el Kong del color adecuado.	❑

JUNGLA JOCOSA

Bananas doradas necesarias para entrar: 1

Vayamos pues a por el primer nivel. Tan sólo puedes jugar con Donkey Kong, y hay un número preocupante de puertas cerradas en esta selva cachondona. Empieza a arrasar...

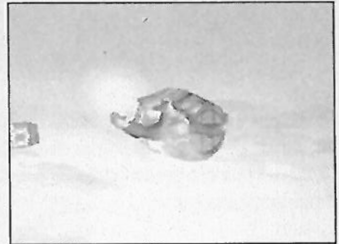
Desde La Salida...

• ¿Todavía no has encontrado la tienda de Funky? Está en lo alto de la gran liana verde que hay en el extremo izquierdo del nivel. Recoge algunas monedas y paga a Funky lo que te pida por el estupendo Escupecocos, ya que pronto empezará la fiesta.

• Balancéate por las lianas que hay frente a la tienda de Funky y encontrarás un barril. Métete dentro y Donkey saldrá propulsado hacia un nivel superior, en el que le espera una **banana**.

• De repente, se materializarán tres interruptores coco como por arte de magia. Dos de ellos están sobre las puertas en las que puedes ver baldosas de Portal 3 al lado (en cualquier lado del nivel). El otro está sobre la puerta de agua, y deberás apuntarle desde la plataforma de Funky si quieres activarlo. ¡Ya has liberado a Diddy!





Tras Rescatar a Diddy...

• Diddy, por descuido, se dejó una **banana** atrás cuando se las piró, así que recógela. Las puertas que hay debajo de los interruptores coco se abrirán: avanza por la de agua para encontrar a Cranky, y cómprale la poción del Barril Volador (y la Sacudida Simia para todos los Kongs).

• Con la poción, Donkey puede activar las Plataformas Donkey circulares. Hay una en la zona principal que has dejado atrás, sobre la gran roca. Trepa al árbol que hay al lado y haz como Tarzán con las lianas para alcanzarla: ahí podrás echarle el guante a una **banana**.

• Ahora le toca el turno a Diddy de hacer el mono, así que cambia en el Barril Kong. Lo primero es lo primero, así que cómprale a Funky las cacahuetolas.

Encontrarás un par de interruptores cacahuete en la cueva por la que entraste la primera vez. Dentro también hay una **banana**.

- ¿Tienes sed? Compra la poción Carga Chimpy en la tienda de Cranky, ya que la vas a necesitar. A continuación vuelve a la montaña que hay cerca de la ex-prisión de Diddy. Dispara al interruptor y avanza por el nuevo sendero que se abre al cruzar la puerta.
- Aquí hay un interruptor cacahuete. Trepa por las cajas de la derecha, y otea el horizonte hacia el muro alejado: ¿lo ves? Dispárale, avanza con cuidado por la plataforma estrecha, y Sacude al interruptor para que fuera aparezca una **banana**.
- La cosa empieza a complicarse. En la sala siguiente, Carga Chimpy contra la puerta, y luego repite con el Interruptor "Lo". Ahora podrás sacudir al interruptor del suelo y subir por las cintas transportadoras para llegar a la Carrera de Vagonetas de Diddy y a una **banana**.
- Vuelve a cambiar a Donkey y dirígete a la zona de Cranky. Al disparar al interruptor que hay detrás de la casa del viejo gruñón puedes transformarte en Rambi; utilízalo para pisotear las cabañas y la puerta de piedra que hay en las cuevas de fuera.

Después de Utilizar a Rambi...

- El ramalazo violento de Rambi habrá hecho florecer algunos interruptores en tierra.

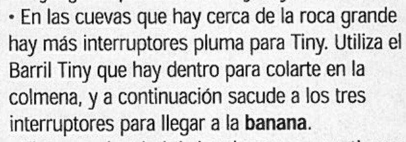


Sacude el que tiene la cara de DK para liberar a la **banana** que hay al lado de la entrada del nivel.

• También hay un interruptor para Diddy, que iniciará una carrera contra el tiempo en busca de una **banana**. Utiliza la baldosa Portal 4 para alcanzarla.

Tras Rescatar a Tiny...

• ¿Te acuerdas de la banana que Diddy recogió en las cuevas antes de la zona principal? Dirígete hacia allí y pisotea el interruptor pluma para acceder al minijuego Salpicaduras Salvajes, y a una **banana**.



• En las cuevas que hay cerca de la roca grande hay más interruptores pluma para Tiny. Utiliza el Barril Tiny que hay dentro para colarte en la colmena, y a continuación sacude a los tres interruptores para llegar a la **banana**.

• El tronco de árbol de la misma zona contiene otra **banana**: salta dentro del Barril Tiny, y utiliza el champiñón para saltar hasta lo alto.

• La furia de Rambi ha dejado al descubierto el interruptor Sacudible de Tiny. La **banana** está al cruzar el Portal 4, justo a la izquierda.

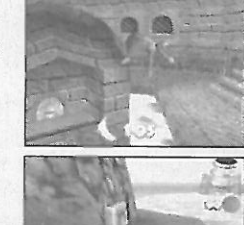


Tras Rescatar a Lanky...

• Ya habrás visto el interruptor uva que hay en la cueva en la que Diddy y Tiny consiguieron sus bananas. Sacúdelo para conseguir una **banana** en el minijuego Laberinto Loco.

• En las cuevas que hay al lado de la zona de Cranky hay un par de subidas. El Orangunpino de Lanky va que ni pintado, y el mono marrullero encontrará un minijuego Barril Zigzagueante, y una **banana**, cuando las haya subido.

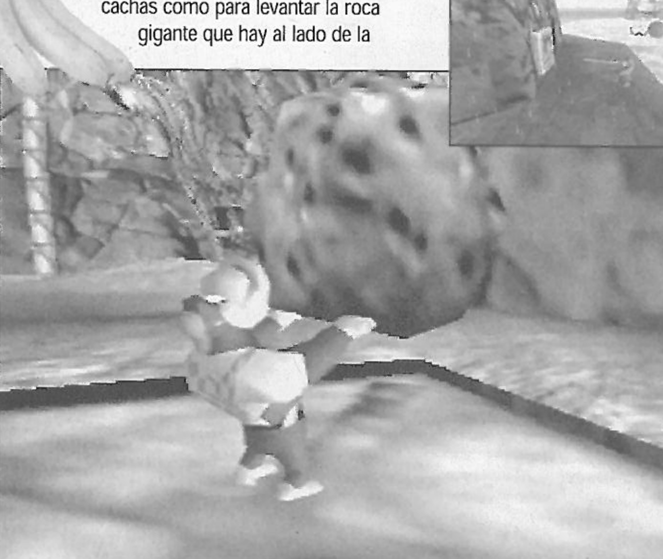
• Hay otra cuesta ideal para el Orangunpino cerca del Portal 3 que queda a la derecha de la zona principal. Conduce a una puerta, aunque Diddy deberá activar el interruptor cacahuete para que Lanky pueda entrar. Cuando esté dentro, Sacude los postes y a continuación dale a las abejas su merecido. La **banana** es tuya.



• Dirígete a la zona de Rambi. Sacude el interruptor de Lanky, dirígete a la zona de Funky y atraviesa las lianas para hacerte con la **banana**.

Tras Rescatar a Chunky...

• Tan sólo Chunky está lo suficientemente cachas como para levantar la roca gigante que hay al lado de la



baldosa del Barril Explosivo de Donkey. Pulsa B para lanzarlo y aparecerá una **banana**.

• Con la roca hecha añicos, Chunky puede Sacudir a la "X" que hay en el suelo. Tres toques y se derrumbará, de forma que conducirá a Chunky a una cueva de iluminación tétrica. Dispara al interruptor piña que hay al final y cuélgate hacia la **banana**.

• Tienes un minijuego de Vagonetas Vertiginosas para Chunky al lado del enjambre de Tiny. Utiliza el Barril Chunky para aumentar de tamaño y salta a la derecha para competir en pos de la **banana**.

• Cuando Rambi derrumbó su puerta de piedra, descubrió otra roca que Chunky debe levantar. Debajo hay un interruptor Sacudible que hace aparecer una **banana**.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 50

Mr. Armadillo es pan comido. Corre en un círculo muy amplio para esquivar su ataque giratorio, esquiva sus bolas de fuego

balanceándote a izquierda y derecha y, cuando empiece a reír como un tonto, agarra el barril y tíraselo contra todo el careto. La tercera vez que le des, el narizotas saldrá pies para que os quiero. ¡Buen trabajo!

LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide	
Donkey: Cueva que conduce a la colmena de Tiny.	☐
Diddy: Cueva que hay al lado de la sala de disparo a la abeja de Lanky.	☐
Lanky: Estancia de las rampas, dentro de la cueva.	☐
Tiny: Cueva que conduce a la colmena de Tiny.	☐
Chunky: Sala debajo de la roca grande.	☐
Hadas Banana	
En la sala de tiro a la abeja de Funky.	☐
Al cruzar la puerta de Rambi, sobre el lago.	☐
Arena Kong	
Fuera de la tienda de Funky.	☐

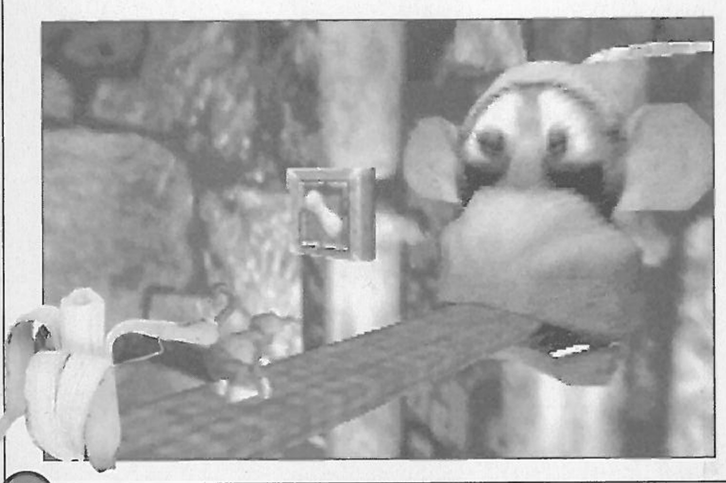
AZTECA AIRADO

Bananas doradas necesarias para entrar: 5

¿No has tenido bastante? Pues en este desierto abrasador no encontrarás más que arenas movedizas y caimanes rapidísimos. La entrada está a medio camino de Isla DK, dentro de una cabaña pequeña y amarilla...

Desde La Salida

- La encantadora Candy te espera en la tienda que hay a la izquierda de la primera zona. Haz que Diddy entre y cómprale la Guitarra Eléctrica. Su efecto de bomba inteligente es la mar de útil.
- Puedes abrir el templo que hay al lado si accionas el interruptor cacahuete. El interruptor Sacudible que hay dentro activa por arte de magia las tres plataformas con forma de lengua, entre las que Diddy puede saltar gracias a su agilidad. Ahora Diddy puede disparar al interruptor cacahuete que hay en el muro de enfrente y tocar la guitarra en la plataforma. Que se haga la luz.
- Debajo del agua, dirígete a la derecha para dar con la prisión de Tiny. Al cargar contra el interruptor que hay a su lado y golpear con la cabeza K-O-N-G en ese orden, podrás liberar a la pequeña simia y recoger una **banana**.
- Llega la hora de dar el guitarrazo. Vuelve a la zona principal, trepa por el árbol central y balancéate hacia la Plataforma Musical. Ahora puedes continuar hacia la zona número dos.



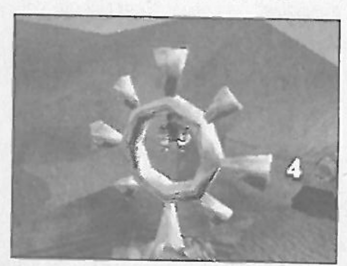
Tras Abrir La Gran Puerta...

• Cranky está escondido en las cuevas, y está deseando venderte la poción del Barril Volador. Sería de muy mala educación no aceptar...

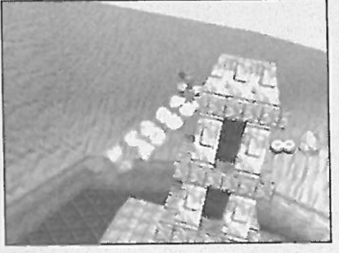
• Cuando llegues a la nueva zona, encontrarás un Barril Diddy a la izquierda. ¡A volar tocan! Si cruzas volando el anillo de oro gigante tres veces, un Águila muy marchoso te retará a volar por su circuito de anillos. Si ganas, recibirás una **banana** como premio.

• Todavía no hemos acabado con los Barriles Voladores. Cerca del Barril Diddy hay una plataforma con cinco gongs. Haz un poco de ruido con la Carga Chimpy para subir al templo rascacielos y, a continuación, propúlsate hacia lo más alto para conseguir la **banana**.

• Llega el momento de poner tu granito de arena por los animales. Devuelve a







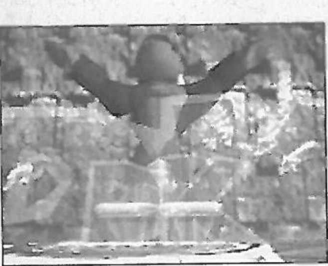


Donkey al juego con el Barril Kong, y juega al juego Barril Volador que hay a la derecha de la entrada de esta zona para liberar al camello sollozante. En Adena estarían orgullosos...

Tras Rescatar Al Camello...

• El camello dejó una **banana** tras de sí, así que utiliza el Portal 2 para volver atrás y recogerla. Ya que estás aquí, ve a comprar el Bongo Bongo en la tienda de Candy, y la poción Súper Kong en la de Cranky.

• Lanky también está encerrado en este nivel. Vuelve al templo del camello, dispara al interruptor coco para abrir la puerta. Dentro, toca el Bongo en la plataforma musical de la derecha, y observa cómo el camello suelta un escupitajo. En el estanque, Lanky está detrás de una puerta que se abre con un interruptor coco. Detrás de sí dejará una **banana**.





• En la puerta que hay después de la plataforma musical, hay un interruptor Sacudible, que abre una puerta gigante en el exterior. Utiliza el Barril Donkey que hay al lado de la tienda de Funky (en el lado opuesto al templo del camello): al ser invencible, puedes cruzar sin preocuparte las arenas movedizas para llegar al minijuego Fisgón Fino. Hola, **banana**.

Tras Rescatar a Tiny...

• Llena tus bolsillos de monedas y dirígete a las tres tiendas para comprar el Saxofón, el plumarco y la poción Mini Mono.

• El templo rascacielos que construyó

Diddy esconde una carrera para Tiny. Salta dentro del Barril Tiny que hay cerca y toca una melodía de saxofón en la plataforma musical. Aparecerá el loro y te subirá a un minijuego del estilo *Beetle Adventure Racing*. Si ganas, Tiny conseguirá una **banana**.

• Detrás del templo del camello hay una interruptor pluma al que Tiny debe llegar. Dentro hay una estancia que contiene un Barril Tiny y un túnel pequeñito. Crúzalo y pisa sobre los interruptores de uno en uno para conseguir una **banana**.

• En la pared del templo que hay cerca de Candy tienes otro interruptor pluma. Dentro, utiliza el Barril Tiny y busca la puerta pequeña que hay en la piscina. Cuando la hayas cruzado, machaca a los cocodrilos para conseguir una **banana**.

Tras Rescatar a Lanky...

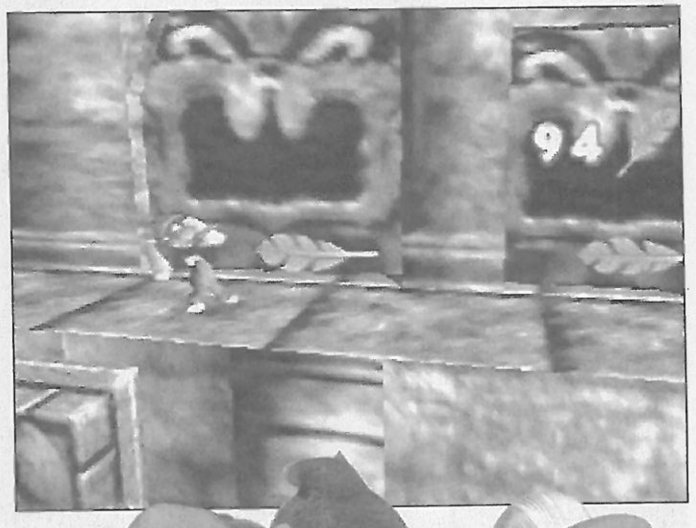


• Envía a Lanky de compras para que se haga con el Orangunpino en la tienda de Cranky, el soplauvas en la de Funky, y el trombón en la de Candy.

• Puedes abrir el templo que hay al lado de la tienda de Candy con el interruptor uva que hay en la pared. Sumérgete en la piscina que hay dentro y nada hasta dar con el interruptor Sacudible, que libera a un águila. Bájale los humos con unas cuantas uvas y róbale su **banana**.






94


DK

• Lanky podrá entrar en el templo del camello gracias al interruptor que hay a su izquierda. Dentro, toca el trombón en la plataforma musical, utiliza el Orangunpino para subir por las rampas y jugar al Bichazo Batakazo y ganar una **banana**.

• Quédate dónde estás: hay un interruptor uva en la parte trasera de este templo. En la sala nueva, sacude el interruptor y dispara a las baldosas giratorias para que coincidan con los ruidos cachondos y conseguirás una **banana**.

• ¿Quieres saber para qué sirve el templo grandioso de esta zona? Estás a punto de descubrirlo. Utiliza a Diddy para que salga despedido con un Barril Volador por encima y Sacude al interruptor. La estatua central empezará a girar: rellena su garganta de cacahuetes para que aparezcan cinco interruptores en el templo.

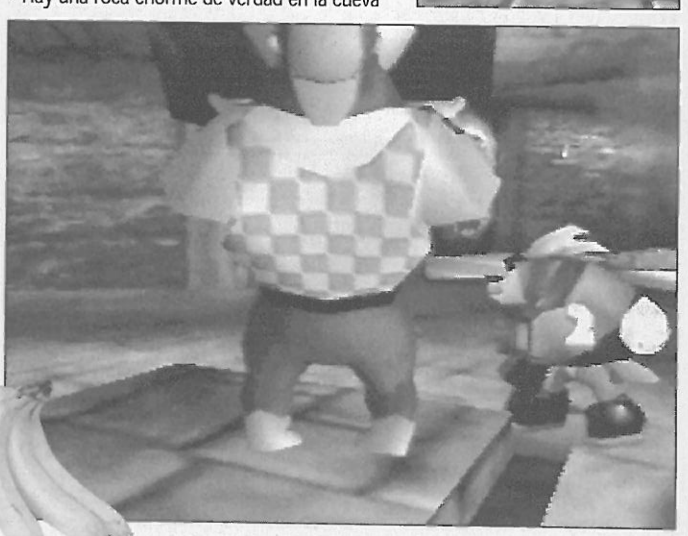
Tras Alimentar a la Estatua...

• Con cada uno de los Kongs, dispara al interruptor correspondiente del templo y entra para encontrar todas las bananas.

Tras Rescatar a Chunky...

• Justo a la izquierda de la entrada, haz que Chunky coloque las cuatro macetas en las baldosas con los símbolos correspondientes. De premio, una **banana**.

• Hay una roca enorme de verdad en la cueva



que hay entre las dos zonas principales. El barril Chunky que hay al lado proporcionará a tu gorila el empuje necesario para levantarla y dejarla caer en la plataforma gigante, que también queda cerca. El minijuego Barrilazo te conducirá a una **banana**.

- Entra en el templo del camello, ve hacia la izquierda y busca la Plataforma Musical. Una vez encima toca el triángulo y, a continuación, deshazte de los cocodrilos con granadas naranja si quieres conseguir una **banana**.
- Chunky puede disparar a un interruptor piña en el templo principal. Dentro, el interruptor de la izquierda abre una puerta a la derecha, que te conduce a un minijuego Koskorrón Kremling. Si lo acabas, recibirás una **banana**.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 100

Repite las mismas técnicas que utilizaste con el armadillo para esquivar los ataques con bolas de fuego de la luciérnaga gigante. Cuando pare para descansar y señale con el dedo, agarre el barril y tíraselo. Con solo tres aciertos la enviarás a tomar viento. ¡Es fácil!



LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide	
Donkey: Primer túnel: dispara a los interruptores y utiliza el barril.	❑
Diddy: En lo alto del templo al lado de Candy: utiliza el barril que hay sobre el árbol cercano.	❑
	❑
Lanky: En el templo del camello: utiliza el portal 2.	❑
Tiny: En la cueva que hay entre las zonas principales.	❑
Chunky: En la zona de Chunky, en el templo gigante.	
Hadas Banana	
Segunda habitación de la izquierda en el templo del camello.	❑
En la zona de Tiny en el templo gigante (utiliza el barril).	❑
Arena Kong	
En la zona de tiro al águila de Lanky.	❑

FÁBRICA FRENÉTICA

Bananas necesarias para entrar: 15

En un principio, su aspecto puede parecer decepcionante, ya que la mayor parte de esta fábrica está cerrada cuando empiezas. Pero al accionar unas cuantas palancas y sacudir unos cuantos interruptores, puedes conseguir que la cadena de producción vuelva a funcionar.





Desde El Principio...

- ¿Ya estás estancado? Intenta animar el cotarro con el interruptor azul que tienes más adelante. Abrirá una zona nueva que podrás explorar en el piso de abajo.
- Con Lanky, avanza por los pasillos hasta que llegues a una gran sala con un portal de Toff y Scoff en el muro

más alejado. Cranky te está esperando en un sala que hay sobre las cajas, así que compra la poción Globo Babuino (y la Súper Sacudida Simia).

• De nuevo en el exterior, Lanky puede apoyarse sobre sus manos y subir por la tubería gigante que hay en la esquina. Acciona el interruptor para liberar a Chunky y recoge una **banana**.

• No utilices a Chunky todavía. Cambia a Tiny y trepa por el poste hasta la sala siguiente. Sigue por el pasillo, busca el Barril Tiny y utilízalo para subir a las cajas y entrar en el túnel pequeño para dar con una **banana**. Y ya de paso, ahí tienes la Máquina Arcade DK...

Tras Encontrar la Donkey Kong Arcade...

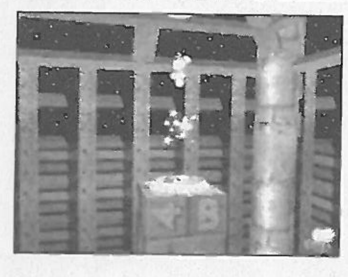
• De vuelta en la zona de Toff y Scoff, activa la Plataforma Donkey que hay en el centro de la sala. Cuando hayas acabado, aparecerá una palanca al lado de la máquina DK. Pero, ¿cómo accionarla?

• Respuesta: compra la Poción de Agarre Gorila en la tienda de Cranky. De ese modo, Donkey podrá activar la máquina DK y lograr una **banana** cuando consiga ganar.

• Es complicado, pero acepta una segunda vuelta y gana a la máquina una vez más. Esa Moneda Nintendo que acabas de ganar te vendrá muy bien más adelante.

Tras Rescatar a Chunky...





• A comprar tocan... Busca unas cuantas monedas y compra el Puñetazo Primate en la vieja tienda de Cranky.

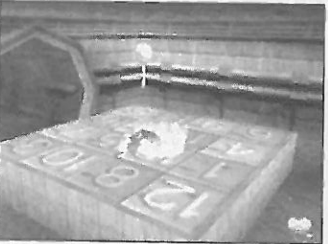
• De vuelta en la otra sala, Chunky puede utilizar su nuevo movimiento para abrir la puerta metálica. Machaca la caja gigante y luego el interruptor, y ejecuta un Puñetazo Primate contra el panel de la pared para dar a Chunky la oportunidad de saltar a por la **banana**.

• En el pasillo en el que Tiny recogió su **banana**, hay otra puerta que puedes golpear. Crúzala para acceder al minijuego Sisa Sigilosa y gana otra **banana**.

• No podemos perder todo el día por aquí. Abre la Sala de Juguetes machacando el interruptor que hay al lado de las cajas que hay cerca de la tienda de Cranky.

Tras Abrir la Sala de Juguetes...

• Qué bonito..., hay un túnel pequeñito en el segundo piso de esta sala. Utiliza el Barril Tiny para colarte dentro y, a continuación, juega a la ruleta de la fortuna con tus plumas para ganar una **banana**.



• En el segundo piso también hay una plataforma Lanky, lugar en el que podrás utilizar el movimiento Globo Babuino que compraste antes. Sube flotando al minijuego Barril Bandido y gana una estupenda **banana**.

• Aunque no puedes verlo, hay un minijuego Camino Crítico en lo alto de la pila de ladrillos. Para llegar hasta él y ganarte una **banana**, compra el Salto Simiesco en la tienda Cranky para utilizarlo en la Plataforma Diddy que hay al fondo.



• Esas plataformas que se elevan que hay en los bordes de la sala no están de adorno. Con Donkey, sube a la de la esquina y avanza por el pasillo para

dar con una **banana**. Deberás destruir los números del 1 al 16 para conseguirla.

• Chunky necesita un arma con urgencia, así que compra el piñazoka en la tienda de Funky y también munición para la Canana 1. Tampoco es mala idea recoger el Triángulo en la tienda de Candy. Próxima parada: la sala R&D, que se encuentra al cruzar por la puerta de la Sala de Juguetes.

Tras Dar con la Sala R &D

• Con Tiny, cruza la planta baja y utiliza el barril para colarte en el túnel Rare. El juego del Scalextric que te encontrarás dentro te hará ganar una **banana** cuando lo completes.

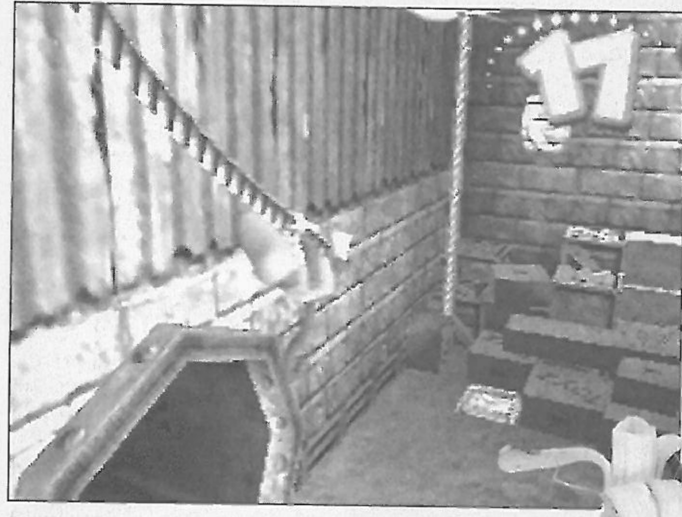
• Todavía en la planta baja, el trombón de Lanky abrirá una puerta de cristal. Utiliza la Sacudida Simia para tocar la dulce canción de los Kremlings eructadores, y como premio recibirás una **banana**.

• Supera la escalera de madera vertical y toca la guitarra de Diddy en la plataforma musical que hay arriba. Ejecuta una Carga Chimpy contra los botones para hacer coincidir las secuencias numeradas de las



puertas; a continuación, envía a los malos a freír monas con tus armas y tus granadas y ganarás una **banana**.

• El Puñetazo Primate de Chunky acabará en un santiamén con la puerta del





segundo piso, y su triángulo abrirá la puerta de cristal. Dentro, destruye los juguetes pequeños, y salta dentro del barril para dar su merecido al Transformer. De premio, una **banana**.



• ¿Ves la puerta del primer piso? Crúzala con Diddy, déjate caer por el agujero y Sacude el interruptor que encuentres. Si eres el rey de las lianas, podrás llegar al minijuego Castor Cretino y ganar una **banana**.

• Baja por el mismo agujero, dispara al interruptor y entra en la cabaña olvidada. Acciona la palanca que hay dentro para conseguir una **banana**, y activa La Gran Máquina.



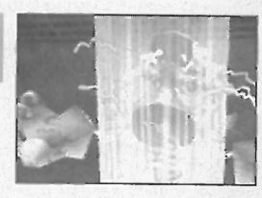
Tras Activar La Gran Máquina...

• ¿Sigues jugando con Donkey? Entra por la puerta de la planta baja en la máquina y utiliza el Barril Donkey para proteger al gran simio. Al final de la cinta transportadora hay una **banana** girando.



• Con Lanky, acciona el interruptor de la planta baja y, con cuidado, sube por los diversos ascensores hasta lo más alto. Cuando llegues al Portal 4, deberías pasar de las cintas transportadoras que hay tras los ascensores y decidirte por cruzar los rollos, antes de utilizar el Orangunpino para llegar a esa **banana** que se te resiste.
• Le toca el turno a Diddy. El Portal 4 hace que todo sea más fácil: utilízalo para ahorrarte media subida y, a cambio, deslízate por los rodillos para dar con la **banana**.
• Turno de Chunky. Su **banana** está al final de las cintas transportadoras, después del Portal 4.
• Por último, le toca a Tiny conseguir la **banana** de la gran máquina. Deberás comprar el Coletazo en la tienda de Cranky antes de intentarlo. Hecho esto, utiliza las cintas transportadoras para llegar a lo alto de la máquina y utilizar las Coletas para acceder al minijuego Kong Kabezaloka.

¡JEFE!



Bananas necesarias: 150

Este el jefe más complicado de todo el juego. Tiny debe utilizar el batir de sus coletas para desplazarse entre plataformas y, cuando Jack pare, accionar el interruptor que hay en la plataforma del mismo color que la nerviosa monita. Cuando lo haya conseguido tres veces, se volverá transparente, así que no pierdas de vista el rastro chispeante y acusador. Con dos toques más, volverá a su caja por siempre jamás. ¡A ver si lo consigues!

LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide	
Donkey: Al cruzar los rodillos, en lo alto de la sala de máquinas.	☐
Diddy: Al fondo de la sala de máquinas.	☐
Lanky: En el segundo piso de la sala de R&D.	☐
Tiny: Bajo el poste que conduce a la máquina DK.	☐
Chunky: En la sala de juguetes.	☐
Hadas Banana:	
En el túnel que conduce al juego de Donkey del 1 al 16.	☐
Cerca de la tienda de Funky.	☐
Arena Kong:	
En la sala R&D. Utiliza a Donkey para accionar la palanca que hay al lado de la sala del Scalextric de Tiny.	☐

GALEON CAFE

Bananas doradas necesarias para entrar: 30

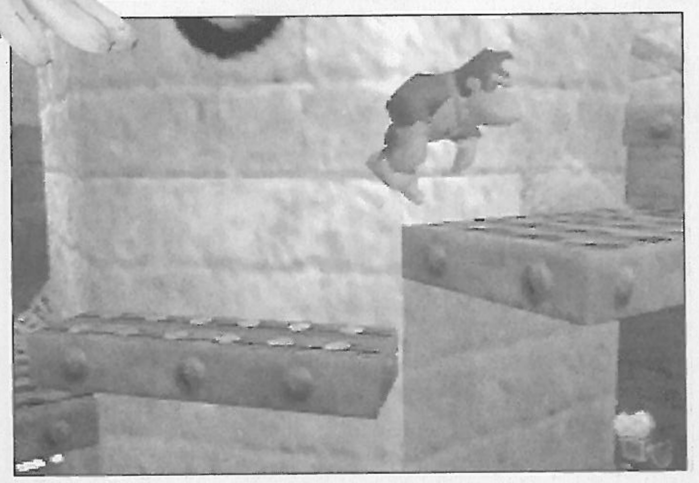
¡Allá vamos! Llega el nivel submarino de los símbolos. Está dividido en dos partes, una con un faro gigante que todo lo ilumina, y otra que contiene un barco hundido que tan sólo abre sus puertas a los músicos más avezados.

Desde El Principio

• No pares de avanzar... sigue adelante... y ahora gira a la derecha cuando llegues al Barril Volador. Encontrarás tres cofres enormes: golpea el de la izquierda para dar con una **banana** para Chunky.





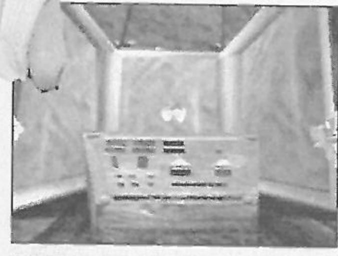


• Llega el momento de dirigirse al faro. Con Donkey, sigue las señales que conducen al faro y dispara a los dos interruptores. A continuación, sumérgete en el agua y pega un codazo al interruptor verde para elevar el nivel del agua y alcanzar el faro.

Tras Dar Con El Faro...

• ¿Ves el interruptor que hay en la plataforma del faro? Si Donkey lo Sacude, podrá entrar en el faro. Dentro, sube a la torre tipo Mario y acciona la palanca que hay arriba. Aparte de ganar una **banana**, conseguirás que el barco de K. Rool entre en el puerto.

• Con Chunky, pulsa Z+R para saltar desde la caja de madera que hay al lado de la entrada hasta el barco y, a







continuación, Sacude la trampilla de cubierta. Dentro del barco, avanza hasta pasar los cañones y destroza los barriles giratorios para conseguir una **banana**. La vuelta, por culpa de los mareos, es un poco más complicada.

- Diddy puede utilizar un Barril en el exterior para propulsarse sobre la lancha flotante y Sacudir el interruptor de cubierta. Tras un corto paseo en barril volador, Diddy podrá recoger la **banana** que hay en lo más alto del faro.
- Bajo las olas, cambia a Lanky con el Barril Kong y, a continuación, transfórmate en Engarde mediante la caja que hay al lado. Su nariz recortada puede abrir el cofre que hay en el fondo del mar y que contiene una **banana**.
- Tu próxima tarea consiste en abrir la segunda zona. Regresa a las cuevas y, con Diddy, dispara a los interruptores cacahuete del túnel que hay enfrente de la ruta que conduce al faro. ¡Ya lo tienes!

Tras Abrir La Segunda Zona...

- Justo antes de la entrada hay un interruptor para Tiny. Acciónalo, adéntrate en la nueva área y dirígete a la izquierda para dar con la puerta que acaba de abrirse. Dentro, tienes un minijuego Koskorrón Kremling, mediante el cual puedes conseguir una **banana**.
- Repite el mismo procedimiento con el interruptor de Lanky que hay al lado para ganar otra **banana**.
- Acción ahora para Tiny. Busca la tienda de Funky (la encontrarás si avanzas hacia la derecha de la entrada a esta área), y adéntrate todo lo posible para dar con un barril. Salta dentro, cuélate por el pequeño agujero de la tubería y dentro ganarás una **banana** tras superar el minijuego Bichazo Batakazo.
- Regresa con Donkey al faro y juega al juego del Barril Volador en la plataforma del faro. Acabas de rescatar a una foquita encantadora.



Tras Rescatar a La Foca...

- Por si has fallado, la plataforma de la foca está en la segunda zona. ¿Sigues sin encontrarla? Busca la tienda de Candy (al lado de la de Funky) para seguir nadando y hacerte con la **banana** de la foca agradecida. Ya de paso, compra el instrumento y el reforzador melón en la tienda de Candy.

• El cachorrillo valiente te retará a una carrera: acepta saltando dentro del túnel que hay enfrente. Si acabas en primera posición, conseguirás una **banana**.
• Como se ha elevado el nivel del agua, Chunky puede hacerse con una nueva **banana**. De vuelta en la salida, dispara a los dos interruptores piña, agarra la bola de cañón que hay sobre la plataforma y llévala al cañón. Tan sólo necesitas tres derribos acertados contra el objetivo.



• Regresa con Diddy a lo alto del faro (utiliza el Barril Volador) y, a continuación, toca tu guitarra en la plataforma musical. El pez liberado está bajo la tienda de Candy: entra nadando por su boca, lanza cacahuetes contra los paneles que hay en el corazón del pescado y róbale la **banana**.
• Más trabajo para Engarde. Sobre el barco hundido de la segunda zona hay un Barril Animal: salta dentro con Lanky y, a continuación, métete por turnos para sumergirte y salir a la

superficie de modo que puedas pasar por el aro tres veces. Ahora, la puerta de acceso a la Sala del Tesoro está...¡abierta!

Tras Abrir La Sala Del Tesoro...

• Con su Salto Simiesco, Diddy puede alcanzar lo alto de la columna de monedas de la derecha, y llegar a un minijuego Fisgón Fino. Para ganar la **banana**, deslízate a la izquierda, sigue recto, y luego a la derecha.

• Lanky también puede sacar provecho de

sus movimientos en este lugar, gracias a las plataformas de Globos Babuinos que hay en el montón de monedas que queda más a la izquierda. Una vez arriba, mediante el minijuego Proyector Perdido, conseguirás una **banana**.

• Con Tiny, sumérgete en el Barril Tiny que hay sobre el cofre del tesoro y, a continuación, rema dentro de la cerradura del cofre. Puedes recoger cinco perlas que, a continuación, debes llevar a la sirena que hay en la parte baja de la sala del faro (tendrás que utilizar el Barril Tiny que hay al lado). Te recompensará con una **banana**.

• Permanece en la sala del faro el tiempo suficiente para accionar el interruptor rojo y volver a bajar el nivel del agua.

Tras Bajar El Nivel Del Agua...

• Con Chunky, utiliza la plataforma musical que hay en la orilla del agua, en la zona del faro. A continuación, corre hacia el barco hundido que hay en la zona dos y entra para jugar al minijuego Barril Bandido y ganar una **banana**.

• Nada hacia la construcción en forma de cactus que hay al lado de la tienda de Funky. Si activas las plataformas musicales que hay aquí, cada Kong puede conseguir una **banana** en el barco



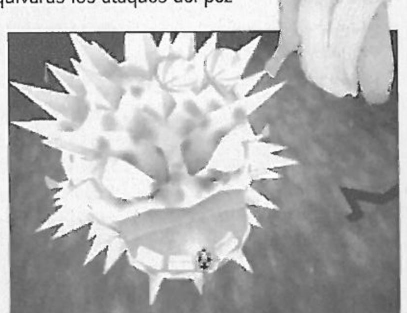
hundido. En el caso de Lanky, debe utilizar a Engarde para abrir a lo bestia los cofres del tesoro.

• En la zona del barco de Diddy, hay un minijuego Salpicaduras Salvajes. El joven chimpancé deberá recoger todas las monedas sumergidas para activar las lianas que necesita para llegar a la última moneda flotante.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 250

¡A las lanchas! Lanky debe pasar zumbando por cinco aros a la vez mientras se realiza una cuenta atrás. Lo mejor es que vayas en el sentido contrario al de las agujas del reloj, ya que cruzarás los aros con mayor rapidez y esquivarás los ataques del pez globo con mayor facilidad. El último grupo de aros (número cinco) es complicado (el quinto aro está justo en el mismo lugar que el cuarto, así que no pierdas el tiempo dando vueltas en círculos para buscarlo). Aparte de esto, no es demasiado difícil. ¡Adelante!



LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide:	
Donkey: Sala del tesoro: utiliza el Portal 4	❑
Diddy: Cueva en la zona del faro: utiliza el nivel de agua poco profunda	❑
Lanky: Sala de la bola de cañón de Chunky: utiliza el nivel de aguas profundas	❑
Tiny: Utiliza el barril que hay al lado de la entrada y las tablas para pasar	❑
Chunky: En lo alto del cactus de la plataforma musical	❑
Hadas Banana:	
Dentro del sector de Tiny del barco hundido: dispara a través de las barras	❑
Dentro del cofre del tesoro gigante que hay cerca de la salida: utiliza el Punetazo Primate de Chunky	❑
Arena Kong:	
En la sala que hay bajo la tienda de Cranky: utiliza el Punetazo Primate de Chunky	❑

SELVA DE SETAS

Bananas doradas necesarias para entrar: 50

Utiliza el barril que hay cerca del Portal 3 para acceder a este bosque repleto de champiñones. Cuenta con tramos diurnos y nocturnos: utiliza el barril de la zona principal y, a continuación, dispara al interruptor apropiado para cambiar la hora del día.

Desde El Principio

• En primer lugar, debes buscar a Cranky, ya que te dará la poción de la Súper Sacudida Simia: hasta que no la tengas en tu poder, no podrás hacer nada con los interruptores azules. Lo encontrarás al cruzar el túnel rojo, al otro lado del champiñón gigante.

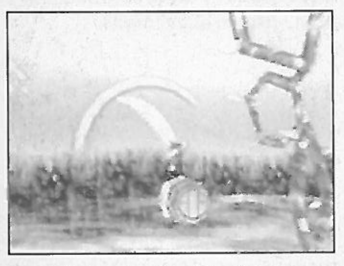
• Ese pozo que hay en la esquina de la primera zona no está ahí para tirar monedas: coloca a Chunky en lo alto y ejecuta una Sacudida Simia para su paseo en Vagoneta. Si quedas primero, ganarás una **banana**.

• Regresa por el túnel rojo, pero en esta ocasión entra en el champiñón gigante. Acciona los cinco interruptores que hay en la pared para crear un camino de Barriles Volador hasta lo más alto. Te irá de muerte.

Tras Crear Los Barriles...

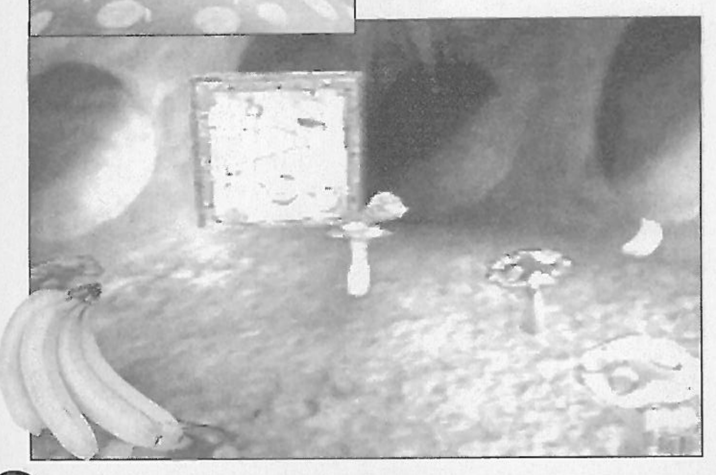
• Cambia a Donkey y haz que plante su trasero en el interruptor sacudible que hay aquí. Salta dentro de los barriles y conseguirá la **banana** en un santiamén.

• Tiny también tiene su propio interruptor sacudible. Deberás superar una carrera contra el crono para llegar al Barril minijuego que se creará: sube las dos escaleras y, a continuación, cruza con el latigazo de tus coletas. También deberás echar mano del molinillo capilar para llegar a las monedas flotantes que hay en el minijuego Barril Zigzagueante, mediante el cual podrás ganar otra **banana**.



• Sube por la escalera para alcanzar la salida que se encuentra a medio camino del champiñón y, a continuación, sigue el camino para dar con un juego de Barril Explosivo de Donkey (conseguirás otra **banana**).

• De vuelta, en la parte baja de la zona del champiñón, encontrarás un Barril Diddy sobre un hongo botante. Utilízalo para propulsarte a lo alto del champiñón y jugar al minijuego Tortugas Temblorosas y conseguir una **banana**.



En Lo Alto Del Champiñón Gigante...

• Déjate caer desde la cabeza del champiñón sobre la plataforma más alta, cambia a Lanky y utiliza su Orangunpino para abrir las dos puertas de madera. Entra por la primera, bota sobre los hongos para alcanzar la **banana** que hay en las alturas.

• La segunda sala te ofrecerá su **banana** cuando hayas golpeado los hongos coloreados de la pared en el orden de la lista (Donkey, Diddy, Tiny, Chunky, Lanky). Cuando lo hayas conseguido, deberás jugar a Kong Kabezaloka.



• Hay un interruptor Sacudible con la cara de Chunky en la plataforma champiñón más alta. Machácalo, cruza la puerta, y utiliza tus piñas para reordenar las baldosas de modo que muestre la cara de Chunky. La **banana** es tuya.

• De vuelta en la parte baja, busca la puerta de hierro y haz que Lanky trepe al champiñón cercano con sus brazos interminables. ¿Ves el interruptor uva? ¡Dispárale! Ahora ya tienes acceso a la zona Hoja.




games
WORLD



Tras Abrir La Zona Hoja...

• Un conejo muy divertido reta a una carrera a Lanky. Búscalo y toca una melodía con el trombón sobre la plataforma musical para aceptar el reto. La carrera es fácil: en la segunda, deberás saltar dentro del Barril Lanky y procurar adelantar en la tercera puerta, que conduce a la última (lugar en el que el conejo necesita que le den una lección).

• Busca la plataforma musical de Tiny y toca el saxofón: primero deberás utilizar el barril que hay detrás del tronco del árbol. Una vez dentro del árbol, lanza granadas a los cocodrilos y recoge la **banana**. ¡Ah! Asegúrate de recoger también la semilla.

Tras Recoger La Semilla...

• Vuelve a la zona del reloj y busca el túnel cerrado. Las plumas de Tiny deberían abrirlo pero, ¿qué sucede? También deberás utilizar las piñas de Chunky en la puerta siguiente.

• Llega la hora de que Tiny pase sobre el tramo de tierra sin vegetación que hay a la izquierda y vea como crece el tallo de la judía mágica. Para recoger la **banana**, entra en el barril y salta sobre la plataforma musical.

• Compra la Munición Buscadora en la tienda de Funky.

• La manzana gigantesca que viste cuando venías de camino es un nuevo reto para Chunky; podrá levantarla cuando haya utilizado el barril que hay al lado de la tienda de Funky para aumentar de tamaño y machacar los tomates con su Sacudida Simia. Lleva la manzana al tramo de tierra seca de la zona del reloj y el gusano agradecido te dará una **banana**.

• Ahora, ve hacia el molino, que está al cruzar el túnel azul de la zona del reloj. Entra, haz que Chunky aplaste la caja con el signo "?" y utiliza a Donkey para

accionar el interruptor. Entra por la puerta que se acaba de abrir y acciona las palancas en este orden: 2-1-1-3-2.

• Ya recogerás la fruta después. Mientras tanto, busca la puerta chunga que hay fuera del molino y dale un puñetazo con Cranky para abrirla. Rompe la caja "?", toca tu triángulo en la plataforma musical y lleva el barril a la sala de la cinta transportadora. Lanza los tres barriles sobre la cinta para conseguir una **banana**.

• A dormir tocan: utiliza el reloj para pasar del día a la noche.

Tras Pasar Del Día a La Noche...

• ¿Te acuerdas de la **banana** que liberó Donkey al accionar una palanca? Pues ve a por ella.

• También deberías haber visto una puerta pequeña abierta por la que puede pasar Tiny cuando Cranky hizo sonar su triángulo. Está fuera del molino, así que entra y sube a las cajas para luchar contra una araña gigantesca peluda. Mata a su prole y dispara contra sus ojos para robarle la **banana**.

• Impulsa a Lanky con la plataforma que hay al lado del molino y deja que caiga por el agujero que hay en el tejado. Mata a los molestos murciélagos y conseguirás una **banana**.

• Diddy puede subir por la cuerda que hay fuera del molino y Sacudir un interruptor para acceder al tejado del molino. Dentro, Carga contra el botón de "ARRIBA". Una vez fuera, toca tu guitarra en la plataforma nueva para acceder a la **banana**.

• Hay otra **banana** para Diddy en la cabaña que se encuentra en un extremo de la zona del molino: utiliza la Chapa Kong de Diddy para llegar a la puerta y toca en la chapa para que aparezca un loro la mar de majo que te ayudará.

• Cambia a Donkey y avanza hacia el cerco de lianas mortales. Después de utilizar el Barril Donkey, DK puede accionar un interruptor por la parte trasera y entrar en la casa. Una vez dentro, aplasta la caja "?" y Sacude el interruptor. A continuación, sube con rapidez y echa mano de las lianas para llegar al minijuego de Vagonetas Vertiginosas. Ganarás una **banana**.

• Por último, en la zona de las hojas, toca la guitarra en la chapa musical de Diddy y utiliza el barril que hay al lado para propulsarte hacia el búho. Completa su circuito y te dará un juego Barrilazo que te conducirá a una **banana**.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 300



¡La luciérnaga ha vuelto! Volverán a funcionar los mismos métodos que antes, pero necesitarás soltarte del borde de la plataforma cuando utilice su barrera de fuego. Cuando haya machacado la plataforma y le hayas atontado con un barril, salta dentro del barril de Chunky y golpéale con tus puños agigantados (pulsando B). Tras cuatro porrazos, morirá. ¿Qué se había creído?

LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide:	
Donkey: Detras del cerco de lianas mortales; debe ser de noche.	❑
Diddy: En el piso mas bajo de lianas, dentro del champinon gigante.	❑
Lanky: Bajo el arbol de la zona de la hoja.	❑
Tiny: En lo alto del interior del champinon.	❑
Chunky: Balanceate por las lianas a medio camino dentro del champiñon, debe ser de noche.	❑
Hadas Banana:	
Aparece cuando Diddy recoja la banana en la cabana que hay al lado del molino.	❑
Aplasta la caja "?" que hay en el ultimo piso de la cabaña de Donkey, cerca del molino.	❑
Arena Kong:	
De noche, dejate caer por el agujero que hay en lo alto del exterior de un champiñon gigante.	❑

CUEVAS CRISTALINAS

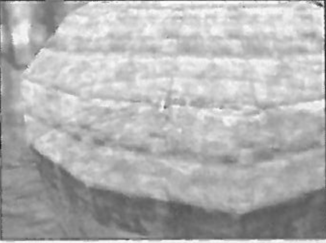
Bananas necesarias para entrar: 65

Utiliza el barril Diddy que hay fuera, en la entrada a la Selva de Setas, para llegar a este nivel (si no lo encuentras, lee el apartado de las Islas DK). Utiliza los barriles volador de Diddy siempre que puedas para tomar circuitos, ya que se trata de un nivel muy amplio.

Desde El Principio...

• ¿Dónde está Cranky? Desde la salida, tira hacia la derecha y, cuando puedas ver un castor al otro lado, cruza el río de un salto. Corre y salta hacia la



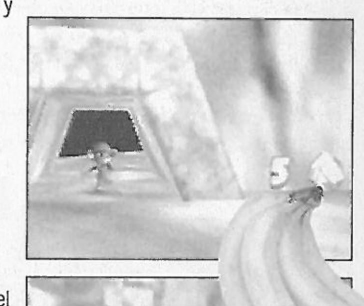




derecha y encontrarás al viejo simio. Compra el Chunky Chungo a Chunky: ahora puedes romper el hielo que había cerca de la salida y utilizar la plataforma para ver la **banana** escondida.

• De vuelta en la tienda de Cranky, compra el Super Orangunpino de Lanky y el Primate Port de Tiny. Los necesitarás más adelante...

• Si avanzas desde la tienda encontrarás una plataforma para Donkey que contiene un juego de Barril Explosivo y un minijuego de Barrilazo. De recompensa, una **banana**.



• Un poco más allá del puente, y bajando hacia la derecha, hay una puerta pequeña ideal para Tiny (una vez Chunky haya roto el hielo). Pasa adentro para dar con el minijuego Kong Kabezaloka y consigue una **banana** más.

• Necesitas... más... munición. ¿Recuerdas el lugar en que apareció el castor? En esta ocasión, dirígete hacia la izquierda y trepa por las rocas para dar con Funky y con la Canana 2.

• En la misma zona, utiliza el molinillo

de tus coletas desde el puente para acceder al Barril Tiny, y regresa del mismo modo para entrar por la puerta pequeña. Dentro, podrás transportarte al interior de un iglú y recoger una **banana**.

Tras Encontrar La Tienda De Funky...

- El castillo que hay al lado de la tienda de armas de Funky tiene una puerta que está cerrada para todos excepto para Lanky. Sacude el interruptor que hay al lado para entrar y juega a un juego con el perrillo. Para ganar, tan sólo debes seguirle y Sacudir todas las baldosas que él cambie. ¡Anda, mira, una **banana**!
- Hay otro interruptor para el afortunado Lanky, que abre el tejado del castillo. Utiliza las Plataformas Lanky para flotar hasta lo alto y luego déjate caer

dentro para lanzarte a una difícil Beetle Race. Si ganas, **banana** al canto.

- Utiliza a Chunky para levantar la roca que hay cerca y tírala contra el interruptor (sigue las **bananas**). Ahora rompe el hielo que hay delante de la tienda de Cranky y utiliza el barril que hay dentro para agarrar la roca más grande y tirarla sobre la baldosa móvil.
- Podrás encontrar la **banana** que acabas de activar si cruzas por una puerta que hay bajo la tienda de Cranky. Bienvenido a la zona del Iglú.

Tras Encontrar La Zona Del Iglú...

- Para que el iglú cobre vida, deberás meter a Diddy dentro del barril que hay al lado de la tienda de Chunky y, a continuación, atravesar volando el aro que hay sobre el iglú. A partir de ahora, podrá abrir su propia puerta del iglú si toca su instrumento en la plataforma apropiada...



- Para ganar la **banana** de Diddy, destroza los barriles en orden, del 1 al 6.
- La **banana** de Donkey está en el centro del laberinto giratorio: avanza en línea recta cuando gire en el sentido de las agujas del reloj.
- Tiny puede ganar una **banana** sin matarse, dentro del iglú.
- Puedes recoger la **banana** de Lanky si acabas con todos los malos de tierra y a continuación te elevas hasta lo alto de la sala.



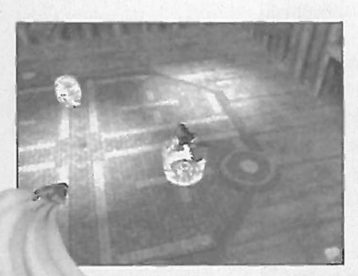
• Chunky debe golpear a las bolas de fuego andantes y salvar al conejo para ganar una **banana**.

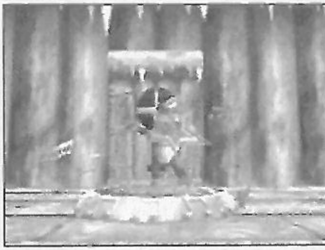
• Una vez superado el iglú, llega la hora de ir a ver a Candy, pero no antes de que Diddy haya ganado otra **banana** tras utilizar sus propulsores para volar al minijuego de barriles en la cascada que hay al lado de la tienda de Funky. Tras ganar el minijuego del Laberinto Loco, la **banana** es tuya.

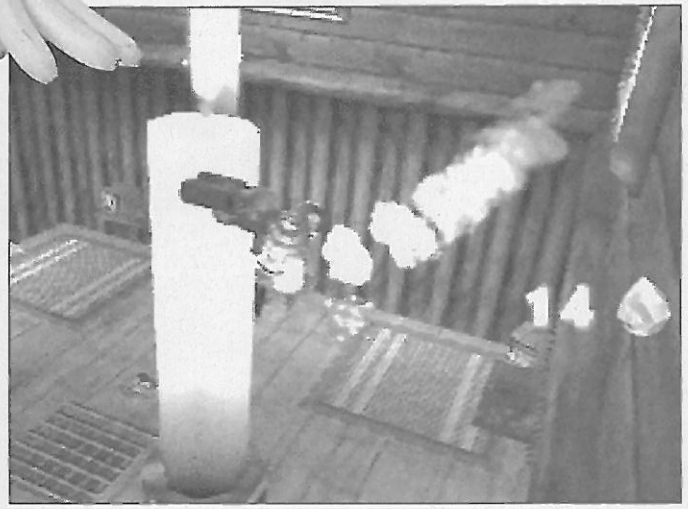
Tras Cruzar Volando La Cascada...

• Candy vive cerca de la casa gigante de tres pisos que hay en un extremo de esta zona. Págale para que te dé un melón y una mejora para tu instrumento (la última del juego).

• En la planta baja de la casa gigante, abre la puerta de Donkey tras tocar los







bongos. Dentro, utiliza munición buscadora para matar a las abejas y te ganarás una amarillísima **banana**.

• Todavía en la planta baja, hay una plataforma musical para Chunky. El barril del minijuego (que contiene un Proyector Perdido) está bañado por la luz de un foco, así que Sacude a las tres plataformas diana (pero esquiva las luces) y, a continuación, utiliza la plataforma para volverte invisible y llegar al barril. **Banana** de premio.

• La primera de las dos puertas de Diddy está en el primer piso de la casa. Si matas a todo el mundo que hay dentro ganarás una **banana**. No es fácil. Salta dentro del barril y mata a un Kremling, luego lanza granadas desde el borde de su plataforma. Una vez muertos los Kremlings del barril, puedes lanzar granadas al resto desde la plataforma central.

• Haz que Tiny toque su saxofón en la otra plataforma musical del primer piso. Si quieres conseguir la **banana**, deberás machacar a granadas a los cocodrilos.

• La última puerta está arriba del todo, y es para Diddy. Dentro, utiliza tu guitarra para matar a los Vikingos y luego salta hasta el barril y enciende las tres velas con tu tubo de escape. **Banana** al instante.

Tras Despejar La Casa...

• Hay dos cabañas pequeñas más, cerca de la casa gigante. La primera cabaña en forma de L

se abre con una ráfaga del trombón de Lanky. Dentro, acaba a base de granadas con los Vikingos cuando levanten sus palos y, a continuación, sube flotando hasta el barril: ahora puedes ir desde el interruptor azul hasta la **banana** en menos que canta un gallo.

• Para abrir la siguiente cabaña, necesitarás el Bongo Bongo de Donkey. Hay tres series de baldosas que debes ordenar, y deberás utilizar los interruptores para desplazarte entre ellas. Aquí tienes el orden ("Serie 1" indica la serie de baldosas del ascensor).

DK (Arriba-Izquierda 1, Abajo-Derecha 1)
Banana (Abajo-Izquierda 1, Arriba-Derecha 2)
Tiny (Arriba-Derecha 3, Abajo-Derecha 3)
Chunky (Arriba-Izquierda 3, Arriba-Izquierda 2)
Lanky (Arriba-Derecha 1, Abajo-Izquierda 2)

¡JEFE!

Bananas necesarias: 350



El retorno del armadillo. No es tan fuerte como parece: ejecuta un gran salto (Z y A) para pasar sobre sus pantallas de fuego y lánzale barriles cuando esté riendo. Cuesta esquivar su misil teledirigido, pero tan sólo deberás apartarte de su camino una vez: un barril más en ese momento y el pobre comehormigas ya puede ir despidiéndose.

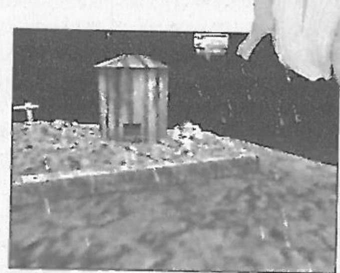
LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide:	
Donkey: Al cruzar el puente desde el castillo, cerca de la gran roca.	☐
Diddy: En la zona de Tiny, utiliza el Portal 4.	☐
Lanky: En la plataforma elevada al lado de la tienda de Funky; utiliza el Portal 5.	☐
Tiny: En la plataforma elevada al lado de la casa.	☐
Chunky: En lo alto del iglú.	☐
Hadas Banana:	
En la sala de Diddy, en la planta superior de la casa.	☐
En la sala de Tiny en el iglú.	☐
Arena Kong:	
En la cabaña del juego de emparejamientos para Donkey.	☐

CASTILLO CANGUELO

Bananas doradas necesarias para entrar: 80

Salta dentro del barril que hay al lado de la guarida de K. Lumsy para pasar a este castillo enorme y medio desierto. Es uno de los niveles más complicados, así que te echaremos una manita...



Desde El Principio...

• Con Diddy, avanza por el camino hasta que encuentres un Barril Diddy. Espero que hayas recogido esos cristales, porque vas a volar hasta lo alto del castillo, en el que te espera un minijuego Bichazo Batakazo con una **banana** de premio.

• Ahora te espera una laaaaarga caminata hasta la parte baja del

castillo. Cuando llegues al invernadero, cambia a Tiny y salta dentro del Barril Tiny. Si utilizas el champiñón para saltar a lo alto de la cabaña y matas a todas las moscas, conseguirás una **banana**.

• Aquí te vendrá de perlas el Puñetazo Primate de Chunky, ya que abre la casa que hay al lado del invernadero; mata a todos los murciélagos que hay dentro (deberás volverte invisible para conseguirlo) y ganarás una **banana**.

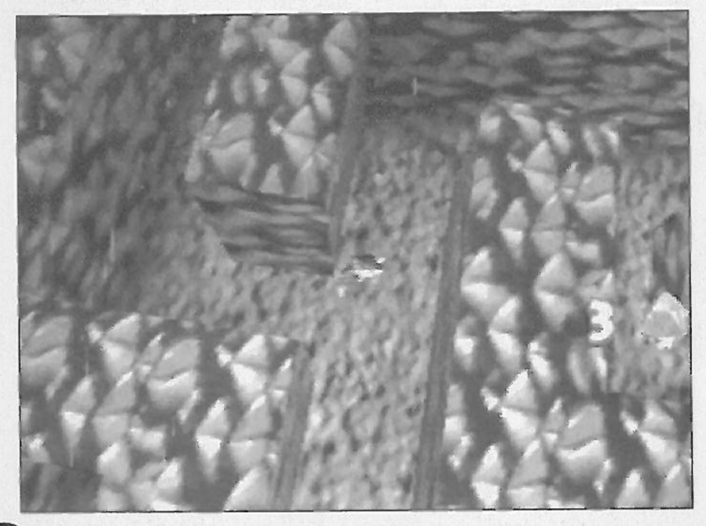
• Un poco más adelante, en el mismo camino de bajada, deberías darte de morros con la casa de Cranky. Le queda una poción para venderte: la Mega Súper Sacudida Simia, que te irá de perlas a partir de ahora.

Tras Comprar La Mega Súper Sacudida Simia...

• Al lado del invernadero hay un interruptor sacudible para Lanky, que le







permitirá el acceso al edificio de cristal. Supera el laberinto que hay adentro y ganarás una **banana**: asegúrate de utilizar el barril de Lanky para conseguir ese impulso extra de velocidad que necesitas.

• Un poco más adelante, Chunky puede Sacudir el interruptor rojo y viajar al museo. Golpea a los tres escudos en orden y, a continuación, coloca la piedra sobre el pedestal para llegar a la **banana**.

• Cuando encuentres el interruptor Kong, Sacúdelo y regresa a la puerta de la biblioteca: aunque parezca extraño, puedes subir a la nube. Una vez dentro, machaca a los malos y pulsa el interruptor. Después utiliza el barril para cruzar los libros fantasma sin sufrir daños y llegar a la **banana**.

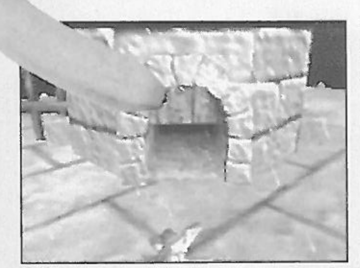
• ¿Has encontrado el salón de baile? Está en el camino principal, y Diddy puede abrirlo si Sacude el interruptor que hay afuera.

Da una buena lección a los malos que hay dentro y luego propúlsate hacia arriba para encender las velas, conseguir una **banana** y disputar el minijuego de las Vagonetas Vertiginosas.

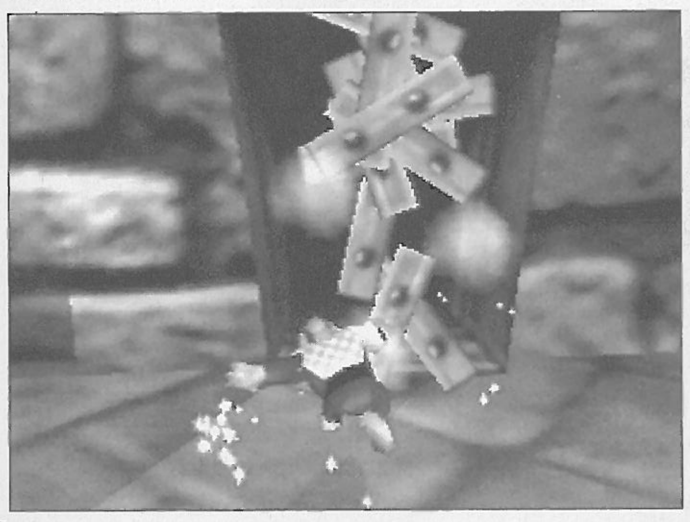
• Cuando Diddy haya activado ese interruptor, Tiny podrá entrar en el salón de baile y utilizar la plataforma portal para acceder a una nueva zona. Utiliza el barril que hay allí para entrar en la cabaña y tomar parte en otra carrera tipo Scalextric. La recompensa será una **banana**.

• En la parte más alta del castillo, Lanky puede Sacudir su propio interruptor y entrar en la torre. Acciona los tres interruptores con las piñas y luego sube flotando al minijuego del Castor Cretino para conseguir una **banana**.

• Ahora vuelve a bajar y busca la puerta de madera. Dentro, Funky te venderá las estupendas Miras Telescópicas.





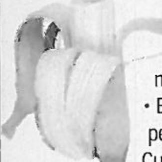


Tras Comprar Las Miras...

• Haz que Donkey vuelva a cruzar la puerta de abajo otra vez, y busca el interruptor coco que abre la puerta chirriante. Entra en los túneles y dispara al siguiente interruptor que encuentres para descubrir una serie de palancas. Acciónalas en este orden: superior-izquierda, superior-derecha, inferior-izquierda. ¡Es una Carrera Fantasma! Si sobrevives, **banana** al canto.

• En la misma zona (también hay un interruptor cacahuete fuera) Diddy puede encontrar una sala que contiene una enorme tumba. Si quieres conseguir la **banana**, pulsa los botones en este orden: 1-2-3-4.

• Chunky puede unirse a la fiesta. Su zona está repleta de ataúdes, que puede golpear mediante Puñetazos Primate para acceder a un minijuego Proyector Perdido. Aunque te parezca mentira, el premio por ganar será una **banana**.



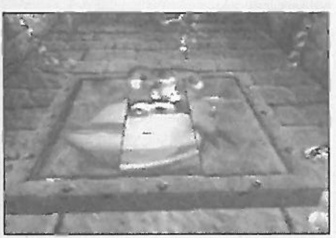
• Al otro lado de la cueva, Lanky puede accionar un interruptor uva y acceder a una zona nueva. Acciona el interruptor y utiliza el barril para acceder a la plataforma musical (y, de paso, a la **banana**).

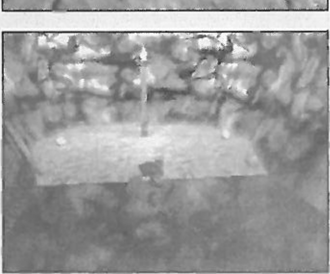
• El interruptor Pluma de Tiny le permite el acceso a la misma zona, pero ella necesita girar a la derecha para dar con su interruptor. Cuando lo haya accionado, podrá volar hacia la **banana** que hay al otro lado del lago de lava.

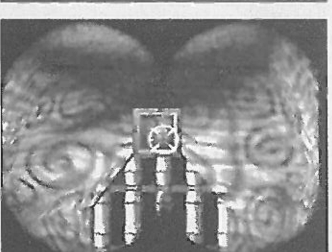
• Bajo el puente exterior hay otra puerta: ¿estás preparado?

Tras Dar Con La Puerta Del Puente...

• Con Tiny, busca el Barril Kong flotante y mira hacia tu izquierda (o derecha): verás un minijuego Tortugas Temblorosas que la rubia de coletas giratoria puede cruzar.







• Un poco más adelante, en el mismo pasillo, hay una puerta y un interruptor rojo para Donkey. Acciónalo y cruza por la puerta siguiente: para conseguir la **banana** debes Sacudir las baldosas de modo que reconstruyas la cara de Donkey. Fácil.

• La misma zona para un mono distinto. Busca el interruptor de Diddy y machácalo para abrir un pasillo largo y antiguo. Si Diddy pisa el suelo, la **banana** desaparece, así que dispara al interruptor cacahuete con la mira para que caigan unas cuantas lianas.

• Por último, en esta zona también Lanky cuenta con su interruptor. Cuando haya cruzado la puerta, toca su trombón sobre la plataforma y utiliza las Plataformas Lanky para flotar hacia el minijuego Koskorrón Kremling y ganar una **banana**.

• Ahora vuelve a la salida y busca el árbol grande. Coloca a Donkey en la plataforma que hay afuera y utiliza el barril explosivo para abrir la maravilla de madera noble...



Tras Abrir El Árbol...

• Dentro del árbol, cruza por la puerta que se activa con el interruptor y zambúllete en el agua. Cuando aparezca la **banana**, utiliza tus miras telescópicas para disparar a los interruptores de las paredes. Si aciertas tres veces, seguro que sonríes.

• De vuelta, en la entrada, Chunky puede utilizar sus grandes puños para tirar abajo la puerta medio rota. Dentro, utiliza la mira telescópica para disparar al interruptor coco que hay en el muro más alejado y llegar al minijuego del Castor Cretino. Si ganas, ya tienes otra **banana**.

¡JEFE!

Bananas necesarias: 400

Este sí que es raro. El objetivo no es otro que el de utilizar los cañones para disparar tus Kong contra el relieve en madera de K. Rool, al tiempo que esquivas el rayo láser dando vueltas en círculos. El primer par de ataques es sencillo: recuerda que la segunda vez, el K. Rool transparente es falso. En su tercer ataque, K. Rool aparecerá seis veces, cada vez un paso más hacia la izquierda. Elige un cañón, cuenta por lo bajini, y ve a por él cuando el relieve se aleje. ¡Ya lo tienes!



LISTA DE CONTROL

	VISTO
Planos de Snide	
Donkey: Dentro del árbol.	☐
Diddy: Dentro de la zona de la puerta inferior.	☐
Lanky: Justo antes del Portal 2 en el camino al castillo.	☐
Tiny: Sigue el camino de abajo.	☐
Chunky: Cerca de la puerta a orillas del lago.	☐
Hadas Banana:	
En la sala de la mira de Donkey.	☐
Cuando Tiny haya usado el portal desde el salón de baile.	☐
Arena Kong	
En el laberinto del invernadero de Lanky.	☐

ESCONDITE EXTREMO

Dos de las últimas tres llaves de la guarida de K. Lumsy ya están en la cerradura, por lo que Tiny puede utilizar una plataforma portal en la base de la Isla K. Rool para transportarse hasta aquí, el último nivel propiamente dicho.

PLANOS:

La cantidad de tiempo que tienes para acabar este nivel depende del número de planos que tengas. Si el reloj muestra menos de quince minutos cuando empieces, busca más planos.

Para llegar al ordenador, haz que Lanky suba las cuestas, que Chunky dispare al interruptor piña y utiliza a Tiny (y al barril que tiene al lado) para entrar por la tubería pequeña. Mientras tanto, Donkey debe accionar la palanca que hay al lado de la máquina y, a continuación, Diddy propulsarse a través de los aros.



Completar todos los subjuegos es una carrera contra el tiempo: para ahorrar, haz que Chunky derribe todas las puertas antes. El orden de la apertura de entradas es: puerta inferior (Donkey), puerta en lo alto de los tres escalones (Chunky), puerta al final de los escalones estrechos (Tiny), recto desde la puerta de Tiny (Lanky) y la que está cerca del techo (Diddy; utiliza el propulsor).

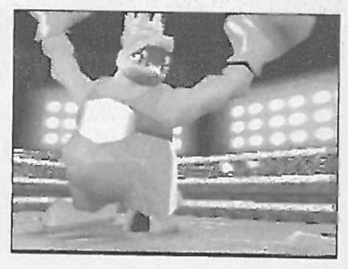
Cuando la máquina esté desactivada, tan sólo quedarán dos puertas. Una está cerrada a menos que cuentes con cuatro o más coronas Arena de Batalla y para la otra te hacen falta dos monedas (la Moneda Nintendo, que ganas si completas dos veces la máquina arcade de DK de Fábrica Frenética), y la moneda Rareware (recoge 15 medallas banana, y luego gana 5.000 puntos en el juego de Jetpac de Cranky).

¿Lo has conseguido? Lleva la última llave a K. Lumsy, busca la entrada nueva que hay al lado del Portal 3 y ¡adelante!

¡JEFE FINAL!

1. Ronda de Donkey: Salta sobre los aros en llamas y luego salta hacia los barriles: calcula tu ataque cuando K. Rool levante sus brazos.
2. Ronda de Diddy: Propúlsate y dispara a los interruptores que hay en la torre de lanzamiento de arriba.
3. Ronda de Lanky: Pulsa B para accionar los interruptores, recoge el barril y lánzalo entre dos plataformas. Cuando K. Rool esté en el lugar adecuado, toca la música.
4. Ronda de Tiny: Utiliza el barril para entrar en el zapato de K. Rool, esquiva sus dedos y dispara plumas a la bestia sonrosada.
5. Ronda de Chunky: Utiliza el barril en cuanto aparezca y calcula un puñetazo Z+B justo cuando K. Rool esté cruzando el ring.



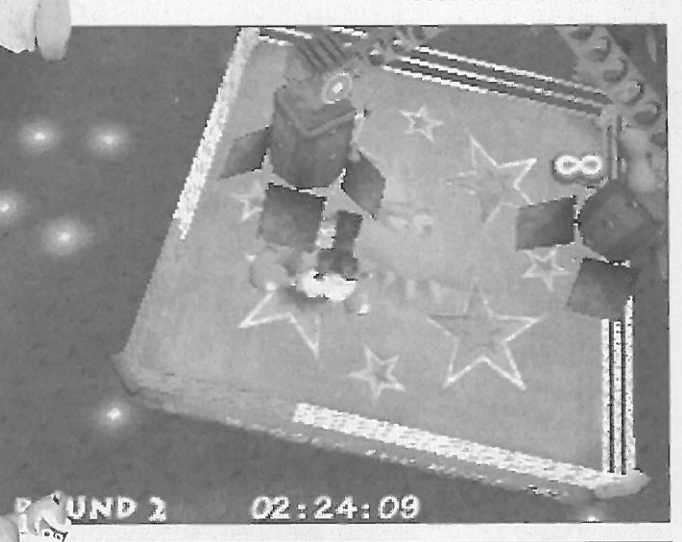


¡BIEN HECHO!

¡Y eso es todo! Si has recogido las 200 bananas, puedes buscar un final secreto extra en el que aparecerá cierto cocodrilo gigante...

¡Ah! Y si te preguntas para qué te has dedicado a recoger planos y hadas, aquí tienes la respuesta (utiliza un espejo para revelar los secretos)...

Todos los planos: Juega a los subjuegos.
2 hadas: Mira las escenas de vídeo.
6 hadas: Juegos extra.
10 hadas: Repetir jefes.
15 hadas: Personajes extra multipartidas.
20 hadas: Activa trucos.



LISTA DE CONTROL

	VISTO
Arena Kong En lo alto de la máquina: utiliza el barril de Diddy.	❑



SUBJUEGOS CAÓTICOS

Los subjuegos de Donkey Kong 64 no son fáciles, sobre todo cuando te acercas a los últimos niveles. Aquí tienes algunos trucos para los más complicados. ¡Buena suerte!

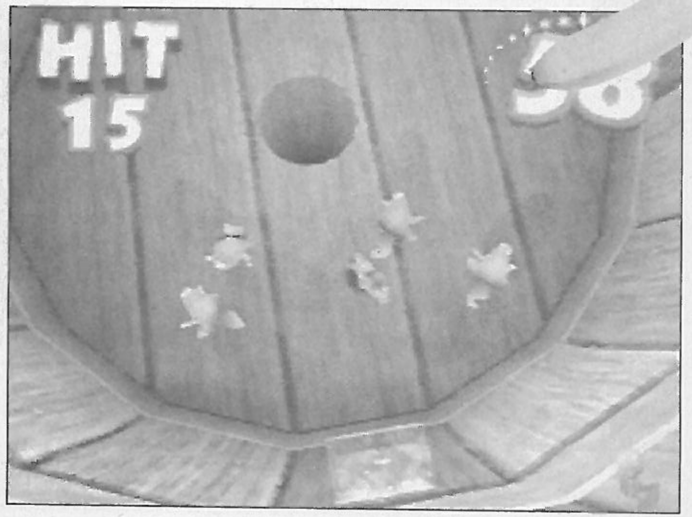
BICHAZO BATACAZO

Como en la vida real, puede que tus reflejos no sean lo suficientemente rápidos como para atrapar a esa mosca que tanto te incordia, así que no pares de martillear el botón B mientras guías el manotazo por el barril.

CAMINO CRÍTICO/TORTUGAS TEMBLOROSAS

En un principio, estos dos juegos parecen complicados, pero el secreto consiste en seguir un modelo. Espera a que las tortugas pidan ayuda (o a que las serpientes se levanten) antes de disparar, y recarga entre tiro y tiro.





BARRILAZO

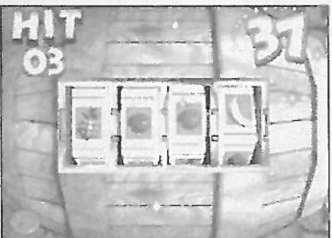
Otro subjuego en el que deberás martillear con frenesí el botón B todo el rato. Recuerda, puede que el primer Kremling que aparezca no sea el más rápido, así que no pares de girar para acabar con todos.

LABERINTO LOCO

Este parece difícil, sobre todo por culpa de los tipos azules duros de pelar que pululan por el lugar. Sin embargo, ¿sabías que dispones de balas infinitas? Lo único que debes hacer es desenfundar tu arma y darles una lección.

PROYECTOR PERDIDO

El pequeño cocodrilo suele aparecer por el mismo lugar casi cada vez (cerca del fondo del barril), así que deja allí tu antorcha después de cada tortazo acertado.



VAGONETAS VERTIGINOSAS

Este sí que es una pesadilla, sobre todo cuando te persiguen dos barriles. Procura pasar zumbando por el centro



lo antes posible, frenando hasta que los barriles estén cerca para salir a toda pastilla otra vez y volver a la carga.

CASTOR CRETINO

Regla número uno: nunca dejes de martillear el botón B. Regla número dos: pasa de los castores que estén demasiado cerca del agujero. Por otro lado, reza para que los castores tengan ganas de suicidarse...

CARRERA ESCARABAJO

Tanto Lanky como Tiny tienen que correr contra la descarada escarabajo, y es una tipeja dura de pelar. En la carrera de Lanky, colócate detrás, ya que puedes adelantar en el último tramo. Tiny debería intentar adelantar a la escarabajo en el primer cruce.





¿QUIERES ESTAR AL DÍA DE LOS MEJORES TRUCOS?

Entonces asegúrate de no perderte cada mes nuestro número de Games World. El próximo mes, otro estupendo librito de trucos de los juegos más molones.



games WORLD

HMMM... POR FIN PODRÉ SABER QUÉ OCURRE CUANDO CONSIGO DAR CON TODAS ESAS PEQUEÑAS HADAS...



consigue las 200 BANANAS

¡Enhorabuena! Ahora que te ya has hecho con este libro puede considerarte salvado. Bueno, queremos decir tú... y la famili Kong. Dentro, encontrarás:

- ¡Cómo conseguir todas las bananas doradas de Donkey, Diddy, Tiny, Lanky y Chunky!
- ¡Dónde encontrar los mapas las hadas, bananas y Arenas d cada uno de los niveles!
- ¡Cómo derrotar a los jefes!
- ¡Cómo superar los subjuego más difíciles!



Gratis con el nº 4 de Games World